

Guida Rapida



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer, Heike Schilling,
Benjamin Schütte

Traduzione: Filippo Manfredi

Il presente PDF offre un accesso facilitato per utenti portatori di handicap visivi. Si noti che a causa della complessità e dell'elevato numero di immagini presenti in questo documento, non è possibile includere delle descrizioni testuali delle stesse.

Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a variazioni senza preavviso e non rappresentano un obbligo da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. Il software descritto in questo manuale è soggetto ad un Contratto di Licenza e non può essere copiato su altri supporti multimediali, tranne quelli specificamente consentiti dal Contratto di Licenza. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o in altro modo trasmessa o registrata, per qualsiasi motivo, senza un consenso scritto da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. I licenziatari registrati del prodotto descritto di seguito, hanno diritto a stampare una copia del presente documento per uso personale.

Tutti i nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati (™ o ®) dei rispettivi proprietari. Windows 7 è un marchio registrato o un marchio di Microsoft Corporation negli Stati Uniti d'America e/o nelle altre Nazioni. Il logo Mac è un marchio registrato usato su licenza. Macintosh e Power Macintosh sono marchi registrati.

MP3SURROUND e il logo MP3SURROUND sono marchi registrati di Thomson SA, negli Stati Uniti d'America e nelle altre Nazioni, e possono essere utilizzati sotto licenza da parte di Thomson Licensing SAS.

Data di pubblicazione: 18 Luglio 2011

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2011.

Tutti i diritti riservati.

Indice

6	Introduzione
7	Benvenuti!
8	Informazioni sulla documentazione e sulla sezione di aiuto
9	Versioni del programma
11	Convenzioni dei comandi rapidi
11	Come contattarci
12	Requisiti di sistema e installazione
13	Presentazione
13	Requisiti minimi
16	Installazione di Cubase
16	Attivazione della licenza e registrazione
18	Installazione dell'hardware
21	Creazione del primo progetto
22	Presentazione
22	La finestra di dialogo Assistente del Progetto
23	Salvare, chiudere e aprire i progetti
25	Selezionare il driver per la propria periferica audio
26	Configurare le connessioni VST
29	Registrazione audio
30	Presentazione
30	Creare una traccia mono
32	Attivare il "click" del metronomo
33	Impostazione dei livelli
36	Registrazione
37	Riproduzione
39	Registrazione MIDI
40	Presentazione
40	Creare una traccia instrument
41	Cercare i suoni
43	Registrazione

45	Missaggio ed effetti
46	Presentazione
46	Impostare i livelli per il mix
47	Impostare il pan
48	Mute e Solo
48	Aggiunta dell'EQ
51	Effetti audio
54	Esportare un mixdown

1

Introduzione

Benvenuti!

Congratulazioni e grazie per aver acquistato un prodotto Steinberg, da sempre il top in termini di qualità!

Realizzati utilizzando le stesse tecnologie che stanno alla base del sistema avanzato di produzione musicale Cubase 6, Cubase Elements 6 e le versioni fornite in bundle con le apparecchiature hardware, Cubase AI 6 e Cubase LE 6, offrono tutti gli strumenti di base per comporre, registrare, editare e mixare le vostre idee musicali, fino a farle diventare dei veri e propri capolavori. Grazie alla combinazione della migliore qualità sonora in assoluto, di una gestione estremamente semplice e intuitiva e di un'ampia gamma di strumenti audio e MIDI di ultima generazione, la sesta versione della famiglia di Cubase condensa tutta l'esperienza di oltre 25 anni di sviluppo e di innovazione tecnologica da parte di Steinberg nello sviluppo delle più avanzate linee di workstation audio digitali, utilizzate da un numero elevatissimo di musicisti, produttori e compositori, in ogni parte del globo.

Cubase offre le più avanzate tecnologie nel campo dell'audio e dell'informatica e vi invita ad avventurarvi in nuovi territori artistici e dare libero sfogo alla vostra creatività. Sia che siate musicisti professionisti o semplici appassionati, oppure studenti o insegnanti, Cubase è in grado di soddisfare le esigenze di tutti voi, e di supportarvi in tutte le fasi della produzione musicale, dalla prima idea creativa, fino alla creazione del mix finale. E poiché Cubase è stato concepito per supportare la creatività di ciascuna singola tipologia di utenti, tra i suoi utilizzatori spiccano alcuni tra i più famosi e apprezzati artisti, provenienti dai più svariati ambiti e contesti musicali — da ingegneri che si occupano della registrazione e del missaggio di album rock, a DJ di musica dance, da produttori hip-hop ad autori di brani pop di successo, fino a compositori di musica per i blockbuster di Hollywood. Se questa è la vostra prima esperienza con Cubase, siete appena entrati a far parte di una vastissima community di professionisti e appassionati del mondo musicale! Unitevi alla community ufficiale di Cubase al sito web www.steinberg.net/forum, dove potrete trovare trucchi, suggerimenti e una grande quantità di altre utili informazioni.

Non dimenticate di registrare la vostra versione di Cubase su MySteinberg, in modo da avere accesso al supporto online e ad altri esclusivi servizi aggiuntivi.

Vi auguriamo di trovare la migliore ispirazione musicale mentre lavorerete con la vostra nuovissima DAW Cubase.

A presto! Il vostro Team Cubase di Steinberg.

Informazioni sulla documentazione e sulla sezione di aiuto

La documentazione di Cubase è divisa in varie sezioni, come indicato in seguito. I documenti sono disponibili in formato Adobe Acrobat (estensione .pdf) ed è possibile accedervi come segue:

- I documenti in PDF possono essere aperti dal sotto-menu Documentazione nel menu Aiuto del programma.
- In Windows questi documenti si possono aprire anche dalla sotto-cartella Documentation di Cubase nel menu Start di Windows.
- In Mac OS X, i documenti in PDF si trovano nella cartella “/Library/Documentation/Steinberg/Cubase 6”.

⇒ Per leggere i documenti in PDF è necessario che sul computer sia installata un'applicazione di lettura di questo tipo di file.

La Guida Rapida

È il documento che state leggendo in questo momento. Sono trattati i seguenti argomenti, senza scendere nei dettagli:

- Requisiti di sistema, procedure di installazione e attivazione della licenza.
- Configurazione del sistema per lavorare con materiale audio e MIDI.
- Creazione di progetti, registrazione e missaggio.

Il Manuale Operativo

Il Manuale Operativo rappresenta il documento principale di riferimento per Cubase e contiene descrizioni dettagliate di operazioni, parametri, funzioni e tecniche di lavoro.

Riferimento dei Plug-in

Questo documento descrive le funzioni e i parametri relativi ai plug-in VST e ai VST Instrument inclusi.

HALion Sonic SE

Questo documento descrive le funzioni e i parametri relativi al VST Instrument HALion Sonic SE incluso col programma.

Periferiche di Controllo Remoto

Questo documento elenca le periferiche MIDI di controllo remoto supportate.

Riferimento dei Menu

Questo documento riporta un elenco di tutti i menu e delle rispettive opzioni, con anche una breve descrizione, da usare come riferimento rapido.

Finestra di dialogo Aiuto

Per informazioni sulla finestra di dialogo attiva, fare clic sul rispettivo pulsante Aiuto.

Versioni del programma

La documentazione è relativa a tre versioni del programma, Cubase Elements, Cubase AI e Cubase LE, per due diversi sistemi operativi o “piattaforme” (Windows e Mac OS X). Sebbene il programma, nel presente documento sia semplicemente chiamato “Cubase”, si fa comunque riferimento a tutte e tre le versioni sopra citate.

Alcune funzioni descritte nella documentazione non sono applicabili a tutte e tre le versioni di Cubase. In tal caso, ciò è chiaramente indicato nell'intestazione del rispettivo argomento. Ad esempio, se un'intestazione è seguita dalla dicitura “ (solo Cubase Elements)”, la funzione corrispondente non è disponibile in Cubase AI e in Cubase LE. Analogamente, se si trova la dicitura “ (non in Cubase LE)”, la funzione corrispondente è disponibile solamente in Cubase Elements e in Cubase AI.

In alcuni casi, la differenza tra le cinque versioni di Cubase disponibili non consiste nella presenza o meno di una specifica funzione, ma piuttosto nel numero di volte in cui un determinato elemento (ad esempio un certo tipo di traccia), può essere usato in un progetto:

Numero massimo di	Cubase	Cubase Artist	Cubase Elements	Cubase AI	Cubase LE
Tracce audio	illimitate	64	48	32	16
Tracce MIDI	illimitate	128	64	48	24
Tracce instrument	illimitate	32	24	16	8
Slot VST Instrument	64	32	16	8	0
Canali gruppo	256	32	16	8	8
Canali FX	64	64	8	4	4
Slot di insert dei canali audio	8	8	8	4	4
Slot di mandata dei canali audio	8	8	8	4	4
Insert/Mandate MIDI	4	4	0	0	0
I/O fisici*	256	32	24	16	8
Risoluzione audio max.	192kHz	96kHz	96kHz	96kHz	96kHz

* Questa opzione determina il numero di bus di ingresso e di uscita che possono essere definiti nella finestra Connessioni VST (256 I/Os corrisponde ad esempio a 128 bus stereo o 256 bus mono).

Alcune funzioni e impostazioni sono inoltre specifiche per una delle due piattaforme. Ove possibile, ciò è chiaramente indicato. Se non vi è alcuna indicazione specifica, tutte le descrizioni e le procedure indicate nella documentazione valgono sia per Windows che per Mac OS X.

Gli screenshot sono stati presi dalla versione Windows di Cubase Elements.

Convenzioni dei comandi rapidi

Molti dei comandi da tastiera (comandi rapidi) in Cubase fanno uso dei tasti modificatori, alcuni dei quali variano a seconda del sistema operativo. Ad esempio, il comando rapido di default per la funzione Annulla è [Ctrl]-[Z] in Windows e [Command]-[Z] in Mac OS X.

Quando in questo manuale vengono descritti i comandi da tastiera con i tasti modificatori, questi vengono visualizzati con prima i tasti modificatori per Windows, nella maniera seguente:

[Tasto modificatore per Windows]/[Tasto modificatore per Mac]-[tasto]

Ad esempio, [Ctrl]/[Command]-[Z] significa “premere [Ctrl] in Windows o [Command] in Mac OS X, quindi premere [Z]”.

Analogamente, [Alt]/[Option]-[X] significa “premere [Alt] in Windows o [Option] in Mac OS X, quindi premere [X]”.

⇒ In questo manuale si fa spesso riferimento al doppio-clic, ad esempio per aprire i menu contestuali. Se si sta usando un Mac con un mouse a pulsante singolo, tenere premuto [Ctrl] e fare clic.

Come contattarci

Il menu Aiuto di Cubase contiene alcune voci attraverso le quali è possibile ottenere informazioni aggiuntive e assistenza tecnica.

Questo menu contiene dei link a diverse pagine del sito web di Steinberg. La selezione di una voce del menu lancia automaticamente il browser web e apre la rispettiva pagina. In queste pagine sono disponibili informazioni relative al supporto tecnico, informazioni di compatibilità, risposte alle domande più frequenti (FAQ), informazioni sugli aggiornamenti e sugli altri prodotti Steinberg, ecc. Per avere accesso a queste pagine, è necessario che sul proprio computer sia installato un browser web e che sia disponibile una connessione Internet attiva e funzionante.

2

Requisiti di sistema e installazione

Presentazione

In questo capitolo vengono descritti i requisiti di sistema e le procedure di installazione per le versioni Windows e Mac di Cubase.

Requisiti minimi

Per poter utilizzare Cubase (versione a 32-bit o a 64-bit), il proprio computer deve soddisfare i seguenti requisiti minimi:

Windows

- Windows 7 (32-bit o 64-bit)
- Processore Intel o AMD dual-core
- 2 GB di RAM
- 4 GB di spazio libero su hard disk
- Hardware audio compatibile con Windows (hardware audio compatibile col formato ASIO raccomandato per prestazioni a bassa latenza)
- Risoluzione video di 1280 x 800 pixel raccomandata
- Lettore DVD dual-layer necessario per l'installazione
- QuickTime 7.1 e scheda video con supporto per OpenGL 1.2 (OpenGL 2.0 raccomandato)
- Connessione internet necessaria per attivazione licenza e registrazione

Mac OS X


- Mac OS X 10.6 (32-bit o 64-bit)
- Processore Intel dual-core
- 2 GB di RAM
- 4 GB di spazio libero su hard disk
- Hardware audio compatibile con CoreAudio
- Risoluzione video di 1280 x 800 pixel raccomandata
- Lettore DVD dual-layer necessario per l'installazione
- Scheda video con supporto per OpenGL 1.2 (OpenGL 2.0 raccomandato)
- Connessione internet necessaria per attivazione licenza e registrazione

Avviare Cubase a 64-bit su un sistema Mac OS X a 64-bit

Quando si installa Cubase su un sistema Mac OS X a 64-bit, il programma viene configurato in modo da avviarsi in modalità a 32-bit.

- Per avviare Cubase in modalità a 64-bit, fare clic-destro sul simbolo dell'applicazione in Finder, selezionare "Ottieni Informazioni" e disattivare l'opzione "Apri in modalità a 32 bit" nella finestra di dialogo che compare.

Note generali sulla configurazione del sistema

 Sul sito web di Steinberg, alla pagina "Support-DAW Components", si possono trovare informazioni dettagliate sugli aspetti più importanti da tenere in considerazione nel configurare un computer dedicato all'audio.

- **RAM** – Esiste una relazione diretta tra la quantità di memoria RAM disponibile e il numero di canali audio che il sistema può gestire.

La quantità di RAM specificata è un requisito minimo, ma in generale vale la regola "più ce n'è, meglio è".

- **Dimensione dell'hard disk** – La dimensione dell'hard disk determina i minuti di audio che è possibile registrare.

Per registrare un minuto di audio stereo in qualità CD servono 10 MB di spazio su hard disk. Perciò, in Cubase otto tracce stereo occupano almeno 80 MB di spazio per ogni minuto di registrazione.

- **Velocità dell'hard disk** – Anche la velocità dell'hard disk determina il numero di tracce audio gestibili.

Si tratta della quantità di informazioni che il disco rigido riesce a leggere (espressa in genere come "velocità di trasferimento"). Anche in questo caso vale la regola "più alta è, meglio è".

- **Rotellina del mouse** – Sebbene con Cubase sia sufficiente un normale mouse senza rotellina, si consiglia di usarne uno che ne sia dotato.

Ciò velocizza notevolmente le operazioni di modifica e di scorrimento dei valori.

Requisiti MIDI

Per utilizzare le funzioni MIDI di Cubase servono:

- Una tastiera MIDI USB o uno strumento MIDI e un'interfaccia MIDI per collegare delle periferiche MIDI esterne al proprio computer
- Un qualsiasi dispositivo audio per l'ascolto del suono proveniente dalle periferiche MIDI

Requisiti audio

Nella campo della produzione musicale è fondamentale poter lavorare con un livello di latenza minimo. A tale scopo, si raccomanda l'utilizzo di interfacce audio dedicate, dotate di supporto per i driver ASIO. Sebbene Cubase sia in grado di funzionare con la maggior parte delle schede audio installate su un computer, alcune di esse potrebbero non offrire un livello di latenza sufficientemente ridotto. Per una panoramica delle periferiche hardware audio offerte da Steinberg, consultare la pagina web <http://www.steinberg.net/products/hardware.html>.

Cubase funziona con hardware audio che soddisfa i seguenti requisiti:

- Stereo.
- 16 bit.
- Supporto della frequenza di campionamento di almeno 44.1 kHz.
- Windows – Se non è disponibile un driver ASIO dedicato, è possibile usare il Driver ASIO Generico a Bassa Latenza.
- Mac – L'hardware audio deve avere driver Mac OS X compatibili (CoreAudio o ASIO).

Utilizzo dell'hardware audio integrato dei computer Macintosh

L'hardware audio interno può essere sufficiente per l'impiego con Cubase, a seconda dei requisiti e delle esigenze dell'utente. Questo hardware può essere selezionato all'interno di Cubase - non è necessario installare driver aggiuntivi.

Installazione di Cubase

Avviare l'installazione

La procedura di installazione colloca automaticamente tutti i file alle giuste destinazioni.

A seconda della configurazione del proprio sistema, il programma Start Center presente sul DVD potrebbe avviarsi automaticamente. Se lo Start Center interattivo non si avvia, aprire il DVD e fare doppio-clic sul file "Start_Center.exe" (Win) o "Start_Center.app" (Mac). Dallo Start Center è possibile avviare l'installazione di Cubase e scorrere le varie opzioni e informazioni che vengono presentate.

Nel caso in cui non si desiderasse installare Cubase tramite lo Start Center interattivo, seguire la procedura che segue.


Windows

1. Fare doppio-clic sul file "Setup.exe"
2. Seguire le istruzioni sullo schermo.

Macintosh

1. Fare doppio-clic sul file "Cubase LE AI Elements 6.mpkg".
2. Seguire le istruzioni sullo schermo.

Attivazione della licenza e registrazione

 Il processo di attivazione delle licenze è descritto nel dettaglio nel sito web di Steinberg. Per aprire la pagina corrispondente, seguire il link Attiva & Registra nello Start Center.

Cubase Elements, Cubase AI e Cubase LE fanno uso di uno schema software di protezione dalla copia. Il cosiddetto Soft-eLicenser viene installato automaticamente con la propria versione di Cubase ed è possibile accedervi dall'applicazione eLicenser Control Center che viene installata automaticamente con il prodotto.

Cubase Elements

Dopo l'installazione, è necessario attivare il proprio prodotto. Se avete acquistato Cubase Elements in un negozio, la confezione del prodotto conterrà il foglio "Essential Product License Information" su cui è riportato un codice di attivazione ed è descritto nel dettaglio il processo di attivazione.

Se avete acquistato la versione scaricabile di Cubase Elements, riceverete un'e-mail contenente il codice di attivazione e una descrizione del processo.

Registra Cubase Elements

Vi invitiamo a registrare il vostro software! Effettuando la registrazione potrete usufruire del supporto tecnico ed essere informati sulle ultime novità e aggiornamenti relativi a Cubase.

- Per registrare il proprio software, aprire il menu Aiuto in Cubase e selezionare l'opzione Registrazione.

Nel browser web si apre la pagina del sito di Steinberg relativa alla registrazione dei prodotti. Proseguire seguendo le istruzioni su schermo.

⇒ È anche possibile andare direttamente alla pagina web www.steinberg.net/mysteinberg, eseguire il log in per raggiungere l'esclusivo portale dello shop online MySteinberg e registrare il proprio prodotto, seguendo le istruzioni su schermo.

Cubase AI e Cubase LE

Il Soft-eLicenser che viene fornito con il prodotto consente di utilizzare fin da subito il programma per 30 giorni. Una volta scaduto tale periodo, sarà necessario registrare il programma e attivare la relativa licenza in maniera permanente.

Quando si avvia Cubase AI o Cubase LE, si apre una finestra di dialogo che indica il tempo rimanente in cui è ancora possibile utilizzare il programma senza dovere effettuare la registrazione e l'attivazione.

Quando si fa clic sul pulsante Registra Ora in questa finestra di dialogo, si apre il browser web standard del proprio computer sulla sezione MySteinberg del sito web di Steinberg.

- Seguire le istruzioni sullo schermo. Una volta eseguita la registrazione, riceverete tutte le informazioni necessarie per effettuare la registrazione del vostro prodotto.

Dopo che avrete registrato e attivato con successo il vostro prodotto, avrete diritto al supporto tecnico e verrete tenuti costantemente informati su aggiornamenti e altre news relative a Cubase.

Installazione dell'hardware

Installazione dell'hardware audio e dei rispettivi driver

1. Installare la periferica audio e le relative apparecchiature hardware nel computer, come indicato nella relativa documentazione.


2. Installare il driver dell'hardware audio.

Il driver è quel software che consente ad un programma di comunicare con i dispositivi hardware. In questo caso, il driver permette a Cubase di utilizzare l'hardware audio. A seconda del sistema operativo installato sul proprio computer, possono essere utilizzati diversi tipi di driver.

Driver ASIO dedicati

Spesso le apparecchiature audio professionali dispongono di un driver ASIO dedicato, grazie al quale è possibile una comunicazione diretta tra Cubase e l'hardware audio. Di conseguenza, le schede audio con driver ASIO specifici offrono un livello molto ridotto di latenza (ritardo ingresso-uscita), caratteristica di fondamentale importanza quando si esegue il monitoraggio dell'audio in Cubase o si usano i VST Instrument. I driver ASIO in alcuni casi offrono anche un supporto particolare per le assegnazioni, la sincronizzazione, ecc.

I driver ASIO vengono forniti direttamente da parte dei produttori delle periferiche audio. Si consiglia di visitare periodicamente il sito web dei relativi produttori per scaricare le ultime versioni dei driver.

 Se l'hardware audio viene fornito con un driver ASIO specifico si raccomanda di usarlo.

Driver ASIO Generico a Bassa Latenza (solo Windows)

Su sistemi Windows, è anche possibile utilizzare il Driver ASIO Generico a Bassa Latenza. Si tratta di un driver ASIO generico che offre il supporto ASIO per tutte le periferiche hardware audio supportate da Windows 7, garantendo una bassa latenza. Il driver Generico a Bassa Latenza mette a disposizione la tecnologia Core Audio di Windows in Cubase. Non sono necessari ulteriori driver. Questo driver è incluso in Cubase e non richiede alcuna installazione particolare.

⇒ Questo driver andrebbe utilizzato nel caso in cui non fosse disponibile un driver ASIO. Sebbene il Driver ASIO Generico a Bassa Latenza supporti tutte le periferiche audio, si potrebbero ottenere dei risultati migliori se usato con schede audio integrate piuttosto che con dispositivi audio USB esterni.

Driver DirectX (solo Windows)

DirectX è un “pacchetto” Microsoft per la gestione dei vari tipi di dati multimediali in Windows. Cubase supporta DirectX o, più precisamente, DirectSound, che è una parte del “pacchetto” DirectX impiegato per la riproduzione e registrazione audio. Esso richiede uno dei seguenti tipi di driver:

- Un driver DirectX per la periferica audio, che consenta la comunicazione con il protocollo DirectX. Se la periferica audio supporta DirectX, il driver dovrebbe essere fornito dal produttore. Se questo driver non viene installato con la periferica audio, consultare il sito web del produttore per maggiori informazioni.
- Il driver ASIO DirectX Full Duplex che permette a Cubase di comunicare con DirectX. Questo driver è incluso in Cubase e non richiede alcuna installazione particolare.

Driver Mac OS X (solo Mac)

Se si usa un computer Macintosh, assicurarsi di utilizzare per l'hardware audio i driver Mac OS X più recenti. Per installare i driver seguire le istruzioni del costruttore.

Testare l'hardware audio

Per assicurarsi che la periferica audio funzioni correttamente occorre eseguire i seguenti test:

- Usare il software fornito con la periferica audio per assicurarsi di riuscire a registrare e riprodurre l'audio senza problemi.
- Se si accede all'hardware audio tramite un driver standard del sistema operativo, provare a riprodurre l'audio con l'applicazione audio standard del computer (ad esempio, Windows Media Player o Apple iTunes).

Installare un'interfaccia MIDI o una tastiera MIDI USB

Sebbene molte tastiere MIDI USB e interfacce MIDI siano plug&play, potrebbe essere necessario installare un driver dedicato. Si prega di seguire le procedure di installazione descritte nella documentazione fornita con la periferica.

⇒ Si raccomanda di consultare il sito web del produttore per verificare se sono disponibili driver più aggiornati.

3

Creazione del primo progetto

Presentazione

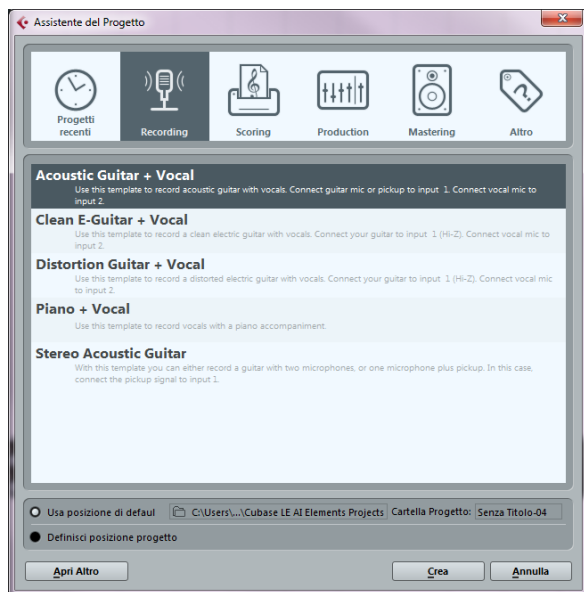
In questo capitolo verranno illustrate le procedure per la creazione di un nuovo progetto, per salvare un progetto e per aprire un progetto salvato. Verrà spiegato inoltre come configurare la propria periferica audio in Cubase.

La finestra di dialogo Assistente del Progetto

Per creare un nuovo progetto, procedere come segue:

1. Avviare Cubase.

Si apre la finestra di dialogo Assistente del Progetto, che consente di aprire dei progetti esistenti e crearne di nuovi, sia vuoti, che basati su un modello di progetto.



⇒ Se Cubase è già in funzione, è possibile aprire l'Assistente del Progetto selezionando il comando “Nuovo Progetto...” dal menu File.

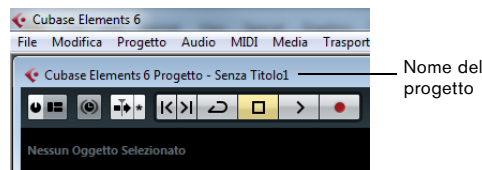
2. Nel campo “Cartella Progetto”, inserire un nome per la cartella di progetto (ad es. “Il mio primo progetto”).

3. Se si desidera invece partire con un progetto preconfigurato per uno scopo preciso, selezionare un modello da una delle categorie (Recording, Scoring, Production o Mastering).

Se non si seleziona uno dei modelli, viene creato un nuovo progetto vuoto.

4. Fare clic su Crea.

Ecco il vostro primo progetto in Cubase. Congratulazioni! Se osservate in cima alla finestra (la Finestra Progetto) potrete notare che il nome di questo progetto è “Senza Titolo1”.



⚠ Non è ancora finita! Avete creato un nuovo progetto di Cubase. Sul vostro hard disk comparirà una nuova cartella, ma il progetto di Cubase non è stato ancora salvato.

Salvare, chiudere e aprire i progetti

Salvare un progetto

1. Dal menu File, selezionare l'opzione Salva.

Se il progetto non è stato ancora salvato in precedenza, si apre una finestra di dialogo Salva Con Nome. Si potrà notare che la cartella creata in precedenza (“Il mio primo progetto”) è già selezionata. Qui è dove si vuole salvare il progetto.

2. Inserire il nome per il proprio progetto (ad es. “Il mio primo progetto di Cubase”).

3. Fare clic su “Salva” – ed ecco fatto!

⇒ Se in precedenza è già stato salvato un progetto, il modo più rapido per eseguire il salvataggio consiste nel premere [Ctrl]/[Command]-[S].

Chiudere un progetto

1. Assicurarsi che sia selezionata la Finestra Progetto.

La Finestra Progetto è quella principale in cui si lavora.

2. Dal menu File, selezionare l'opzione Chiudi.

Se dall'ultimo salvataggio sono state eseguite modifiche al progetto, un box di dialogo chiede se si desidera salvare, non salvare o annullare l'operazione. Per salvare le modifiche fare clic su Salva.

Aprire un progetto

Dopo aver salvato e chiuso il proprio progetto, sono disponibili diverse possibilità per aprirlo nuovamente.

Aprire un progetto usando il comando Apri

1. Dal menu File, selezionare l'opzione "Apri...".
2. Raggiungere la cartella che contiene il progetto da aprire.
3. Selezionare il progetto e fare clic su Apri.

Il progetto viene caricato nella Finestra Progetto.

Aprire un progetto usando la finestra di dialogo Assistente del Progetto

Nella categoria Progetti recenti della finestra di dialogo Assistente del Progetto, è disponibile un elenco dei progetti aperti di recente. Quando si seleziona un progetto in questa categoria, il pulsante "Crea" si modifica in "Apri", consentendo così di aprire il progetto corrispondente.

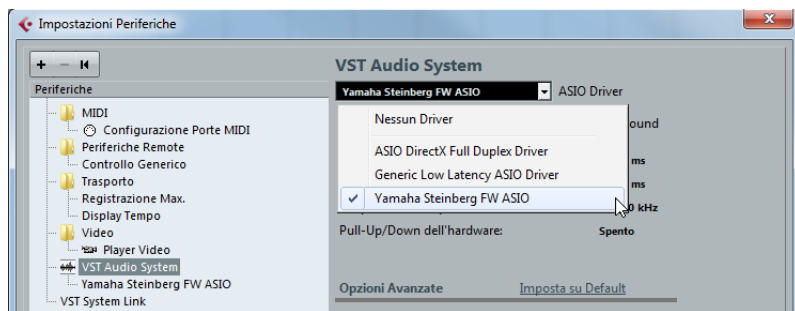
Aprire un progetto usando il sotto-menu "Progetti Recenti"

Cubase "ricorda" i progetti aperti di recente e li elenca nel sotto-menu "Progetti Recenti" del menu File. In questo menu è possibile selezionare il nome di un progetto per caricarlo.

Selezionare il driver per la propria periferica audio

Prima di poter configurare le assegnazioni dei propri segnali audio e iniziare la registrazione, è necessario assicurarsi che sia selezionato il driver ASIO corretto:

1. Aprire il menu Periferiche e selezionare l'opzione "Impostazioni Periferiche...".
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni Periferiche, fare clic sulla voce "VST Audio System" dall'elenco sulla sinistra. Sulla destra viene visualizzata la pagina VST Audio System.



3. Dal menu a tendina Driver ASIO, selezionare il driver che si desidera utilizzare.
I diversi tipi di driver sono descritti nella sezione "Installazione dell'hardware" a pag. 18.

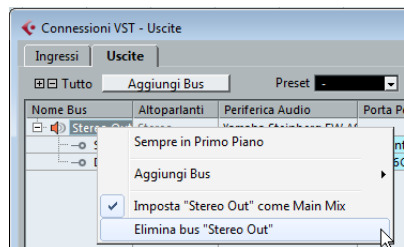
Configurare le connessioni VST

La finestra Connessioni VST permette di configurare l'assegnazione dei segnali d'ingresso e uscita tra Cubase e il proprio hardware audio. Queste connessioni sono chiamate "bus". In questa sezione si apprenderà come configurare i bus in modo da avviare la registrazione e la riproduzione.

Aggiunta delle uscite

In questa sezione verranno descritte le procedure di configurazione delle uscite per riprodurre l'audio in Cubase. Partiamo da zero eliminando qualsiasi uscita che è stata aggiunta automaticamente da Cubase:

1. Aprire il menu Periferiche e selezionare "Connessioni VST".
Si apre la finestra di dialogo Connessioni VST. Il comando rapido di default è [F4].
 2. Selezionare la pagina Uscite.
 3. Nella colonna Nome Bus, fare clic destro sulla prima voce e selezionare "Elimina bus" nel menu contestuale.
- Se necessario, ripetere questo passaggio per qualsiasi altro ulteriore bus.



Ora che la colonna "Nome Bus" è vuota, si è pronti per configurare l'uscita desiderata:

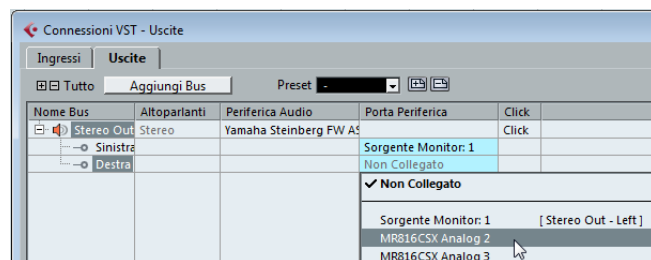
1. Fare clic sul pulsante "Aggiungi Bus".
Si apre la finestra di dialogo Aggiungi Bus di Uscita.
2. Selezionare "Stereo" come Configurazione e "1" come Numero.

3. Fare clic su OK.

Questa operazione aggiunge un nuovo bus stereo (Sinistro e Destro), consentendo così di inviare l'audio in Cubase all'hardware audio.

4. Se si desidera modificare le porte di uscita che sono state selezionate automaticamente, aprire il menu a tendina “Porta Periferica” e selezionare le uscite da utilizzare.

In base alle periferiche audio utilizzate, potrebbero essere disponibili più di due porte di uscita. Nella maggior parte dei casi, si raccomanda di utilizzare le uscite stereo principali.



Aggiunta degli ingressi

In questa sezione verrà descritto come configurare da zero gli ingressi per la registrazione in Cubase:

1. Nella finestra Connessioni VST, selezionare la pagina Ingressi.
2. Nella colonna “Nome Bus”, fare clic destro sulla prima voce e selezionare “Elimina bus” nel menu contestuale.
Se necessario, ripetere questo passaggio per qualsiasi altro ulteriore bus.
3. Fare clic sul pulsante “Aggiungi Bus”.
Si apre la finestra di dialogo Aggiungi Bus di Ingresso.
4. Selezionare “Stereo” come Configurazione e “1” come Numero.
5. Fare clic su OK.

Questa operazione aggiunge un nuovo bus stereo (Sinistro e Destro), consentendo così di inviare a Cubase l'audio proveniente dall'ingresso della propria periferica audio, per la registrazione.

Avere a disposizione un ingresso stereo è utile per registrare l'audio con due canali, ad esempio per registrare una tastiera con un canale audio sinistro e uno destro. Se si desidera invece eseguire la registrazione con due canali mono, è possibile configurare due bus mono separati:

6. Fare clic sul pulsante “Aggiungi Bus”.

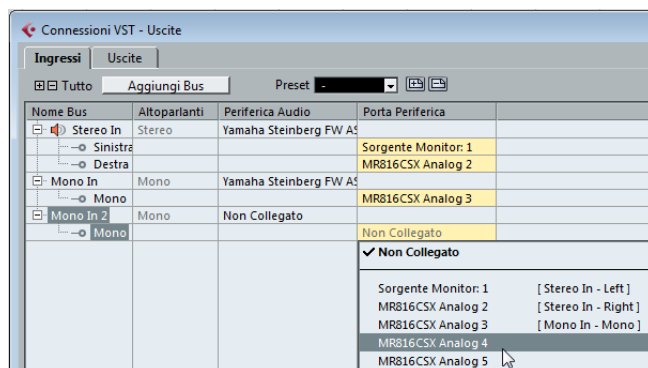
Si apre la finestra di dialogo Aggiungi Bus di Ingresso.

7. Selezionare la configurazione “Mono” e “2” come “numero”.

8. Fare clic su OK.

Vengono aggiunti due nuovi bus mono.

9. Fare clic nella colonna “Porta Periferica” per selezionare gli ingressi audio della propria periferica audio per gli ingressi stereo e mono.



È tutto! Siete ora pronti per registrare e riprodurre l'audio in Cubase.

4

Registrazione audio

Presentazione

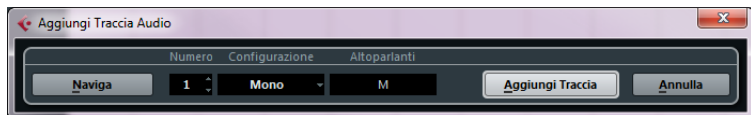
In questo capitolo verranno descritte le procedure necessarie a registrare un basso in formato mono dall'ingresso "Mono In". Assicurarsi di aver configurato correttamente l'hardware audio e letto la sezione "Configurare le connessioni VST" a pag. 26. Si avrà inoltre bisogno di un progetto vuoto, riferirsi a "Creazione del primo progetto" a pag. 21.

Creare una traccia mono

Andiamo a creare una traccia audio per la registrazione:

1. Dal menu Progetto, aprire il sotto-menu "Aggiungi Traccia" e selezionare l'opzione "Audio".
2. Selezionare la configurazione "Mono" e "1" come "Numero". Fare clic su "Aggiungi Traccia".

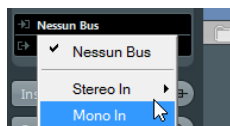
Nella finestra Progetto viene aggiunta una traccia audio mono.



- 3.** Fare clic sulla nuova traccia che è stata creata e osservare l'Inspector. L'Inspector consente di visualizzare e manipolare numerose informazioni relative alla traccia selezionata.



- 4.** Aprire il menu a tendina “Assegnazione Ingresso” e selezionare “Mono In” come ingresso della traccia audio. Selezionando “Mono In”, si potrà registrare l'audio dall'ingresso sinistro della periferica audio.

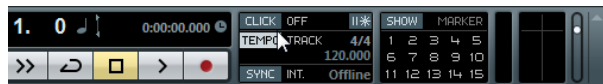


- 5.** Aprire il menu a tendina “Assegnazione Uscita” e selezionare “Stereo Out” come uscita della traccia audio. Impostando l'uscita su “Stereo Out” sarà possibile ascoltare ciò che si sta registrando. Per informazioni dettagliate consultare il capitolo “Connessioni VST” nel Manuale Operativo.

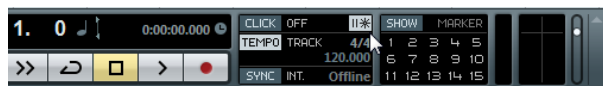
Attivare il “click” del metronomo

Per avere un click o i battiti del metronomo in sottofondo, in modo che la registrazione in Cubasesia allineata con le misure, procedere come segue:

1. Attivare il pulsante “Metronomo/Click” sulla barra di trasporto.



2. Se prima di registrare si desidera avere un “pre conteggio” di due misure, attivare anche il pulsante “Preconteggio/Click”.



Sarà ora necessario andare a impostare la velocità o il tempo del proprio progetto. Ciò influenza direttamente la velocità del “click”.

3. Fare clic sul pulsante Tempo, in modo che il campo di testo sulla destra riporti la dicitura “Fixed” (al posto di “Track”), quindi fare clic nel campo dei valori e inserire un nuovo tempo.

Il tempo viene impostato in bpm (battiti al minuto).



Impostazione dei livelli

In questo esempio, immaginate che lo strumento sia collegato a un amplificatore e che di fronte al cono sia collocato un microfono. Questo microfono viene collegato direttamente nell'ingresso della periferica audio. Il livello va impostato in modo tale che vi sia un volume sufficiente, senza clipping. Procedere come segue:

1. Assicurarsi che nella traccia sia attivato il pulsante “Abilita la Registrazione”. In tal modo Cubase “sa” che si vuole effettuare una registrazione su questa traccia.



2. Fare clic sul pulsante Monitor, in modo che si possa sentire il suono dello strumento.

Si dovrebbe ora vedere e sentire il segnale audio in entrata.



L'audio entra in questa traccia.

3. Nell'Inspector, aprire la pagina "Canale".

Appare il fader del canale della traccia selezionata.



Fare clic qui per visualizzare il fader del canale.

4. Fare in modo di inviare il livello massimo di volume possibile agli ingressi della periferica audio, evitando però che si verifichi una distorsione udibile.

La maggior parte delle periferiche audio dispone di una qualche indicazione di livello o volume. Se la vostra periferica non ne è dotata, non preoccupatevi, è possibile modificare questa impostazione usando il fader del canale.

5. Muovere il fader in alto o in basso in modo che il volume sia alto a sufficienza senza che vada nella zona rossa dell'indicatore presente sul canale. Se l'indicatore raggiunge la parte di colore rosso, si potrebbe verificare un clipping o una distorsione. Nei pressi della parte superiore dell'indicatore di livello del canale è presente una linea orizzontale – assicuratevi che il livello non oltrepassi questa linea!



Una volta regolato il livello si è pronti per registrare!

Registrazione

Per registrare uno strumento che si sta suonando (in questo esempio, un basso), procedere come segue:

1. Posizionare il cursore all'inizio del progetto.

Si è certi così di iniziare a registrare dalla misura 1.

2. Fare clic sul pulsante Registra per avviare la registrazione.

Poiché il pulsante "Preconteggio/Click" è attivo, si sentiranno due misure di "click" prima che la registrazione abbia inizio.

3. Al termine della registrazione fare clic su "Ferma".

4. Disattivare i pulsanti "Abilita la Registrazione" e "Monitor" della traccia.

Disattivando il pulsante "Abilita la Registrazione" non si corre il rischio di effettuare ulteriori registrazioni accidentali sulla traccia.



Congratulazioni!! Avete appena registrato la vostra prima parte audio in Cubase. Passate quindi al capitolo seguente che descrive la riproduzione audio.

Riproduzione

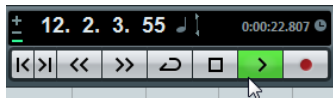
In questa sezione verranno descritte le procedure per eseguire la riproduzione in Cubase. Si potrebbe pensare che sia facile – basta premere “Riproduci”! In effetti è molto semplice, ma esistono alcuni trucchi che consentono di riprodurre ciò che si desidera con estrema precisione.

Avviare la riproduzione

In Cubase, la riproduzione si può avviare in vari modi:

- Facendo clic sul pulsante Riproduci nella barra di trasporto.

La riproduzione si avvia dalla posizione del cursore di progetto.



- Premendo il tasto [Invio] sul tastierino numerico.

La riproduzione si avvia dalla posizione del cursore di progetto.

- Premendo [Barra Spaziatrice] sulla tastiera del computer.

Si passa in maniera alternata da Inizia a Ferma.

- Con un doppio-clic nella metà inferiore del righello.

La riproduzione si avvia dalla posizione di clic.

Fare doppio-clic in quest'area.



Interrompere la riproduzione

La riproduzione in Cubase può essere interrotta in diversi modi:

- Facendo clic sul pulsante “Ferma” nella barra di trasporto.

Facendo clic due volte sul pulsante “Ferma”, il cursore si sposta alla posizione nel progetto in cui è iniziata la riproduzione.

- Premendo [Barra Spaziatrice] sulla tastiera del computer.

Si passa in maniera alternata da Ferma a Inizia.

- Premendo il tasto [0] sul tastierino numerico.

Riproduzione ciclica

In Cubase, è possibile riprodurre una sezione del proprio progetto in un ciclo continuo o “loop”. Procedere come segue:

1. Sulla barra di trasporto, impostare il locatore sinistro a “1” e quello destro a “5”.

In tal modo Cubase sa che deve eseguire un ciclo tra le misure 1 e 5. Si ottiene così un ciclo della durata di 4 misure.

Il locatore sinistro è impostato su “1”.



Ciclo attivo

Il locatore destro è impostato su “5”.

2. Assicurarsi che il pulsante “Ciclo” sia attivo.

3. Fare clic sul pulsante Riproduci.

Cubase ripeterà il ciclo all'infinito fino a quando si interrompe la riproduzione.

- Per riprodurre in ciclo l'evento audio selezionato o una parte MIDI, è anche possibile selezionare l'evento o la parte e scegliere l'opzione “Selezione in Loop” dal menu Trasporto.

Questo è il modo più rapido per impostare un ciclo e avviare la riproduzione; il comando da tastiera di default per questa operazione è [Shift]-[G].

5

Registrazione MIDI

Presentazione

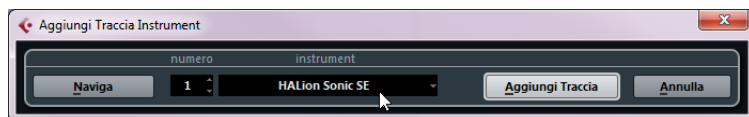
In questo capitolo verranno descritte le procedure per registrare il MIDI. È possibile registrare materiale MIDI tramite dei Virtual Instrument, come ad esempio un sintetizzatore, all'interno del proprio computer oppure utilizzando una tastiera hardware. Il presente capitolo descrive inoltre l'utilizzo dei Virtual Instrument.

Creare una traccia instrument

Prima di iniziare, è necessario creare un nuovo progetto, riferirsi a “Creazione del primo progetto” a pag. 21. Sarà poi possibile aggiungere una traccia instrument e selezionare un Virtual Instrument. Procedere come segue:

1. Dal menu Progetto, aprire il sotto-menu “Aggiungi Traccia” e selezionare l'opzione Instrument.

Si apre la finestra di dialogo Aggiungi Traccia Instrument.

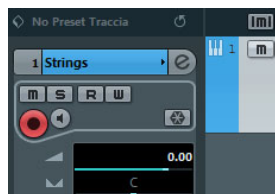


2. Dal menu a tendina Instrument, selezionare “HALion Sonic SE” e fare clic sul pulsante “Aggiungi Traccia”.

Viene creata una traccia instrument.

3. Nell'elenco tracce, fare clic sulla nuova traccia per selezionarla.

4. Nell'Inspector, fare doppio-clic nel campo relativo al nome della traccia instrument (HALion Sonic SE 01) e modificare il nome in “Strings”.



5. Fare clic sul pulsante “Modifica Instrument”.

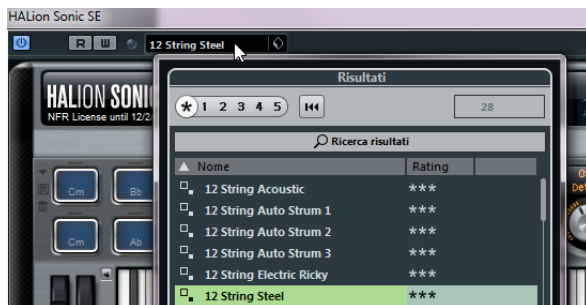
Si apre il pannello di controllo di HALion Sonic SE.



Cercare i suoni

In questa sezione verrà spiegato come caricare dei suoni all'interno del Virtual Instrument HALion Sonic SE:

1. In cima al pannello del plug-in HALion Sonic SE, fare clic sul campo Preset. Si apre il browser dei preset.



2. Fare clic sul pulsante “Configura il layout della finestra” nell'angolo inferiore sinistro e attivare l'opzione Filtri.

Il browser dei preset si espande e sarà dotato ora di una sezione di Filtri.

3. Nella colonna Category della sezione Filtri, selezionare “Strings”.

In tal modo viene filtrato l'elenco sulla destra, in modo da visualizzare solamente i suoni di archi.



4. Nell'elenco dei risultati sulla destra, fare doppio-clic sul suono che si desidera utilizzare.

Il suono viene quindi applicato e il browser dei preset si chiude.

Registrazione

Ora che abbiamo selezionato un suono, è possibile iniziare a registrare. Verranno ora descritte le procedure per assegnare una tastiera MIDI alla propria traccia, in modo che HALion Sonic SE riproduca il suono selezionato. Procedere come segue:

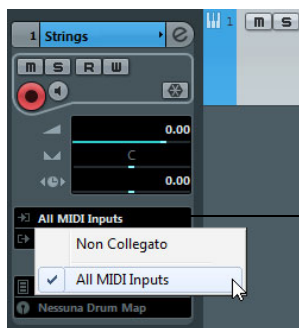
1. Collegare una tastiera MIDI al proprio computer.

È possibile eseguire questa operazione direttamente via USB o tramite un'interfaccia MIDI.

2. Nell'Inspector, dal menu a tendina "Assegnazione Ingresso", scegliere l'ingresso MIDI che si desidera utilizzare.

Se non si è certi di quale ingresso scegliere, lasciare questa opzione su "All MIDI Inputs".

In tal modo, vengono tenuti in considerazione tutti gli ingressi MIDI disponibili.

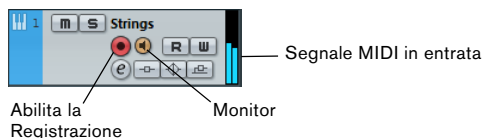


Menu a tendina
"Assegnazione Ingresso" MIDI

Sotto il menu a tendina "Assegnazione Ingresso" si può vedere l'uscita MIDI. L'uscita è configurata su "HALion Sonic SE".

3. Attivare i pulsanti “Abilita la Registrazione” e “Monitor” della traccia e suonare alcune note sulla tastiera MIDI.

Impostando la traccia su Abilita la Registrazione, Cubase “sa” che si intende registrare su questa traccia. Si possono avere molte tracce abilitate alla registrazione nello stesso momento. A questo punto si dovrebbero visualizzare e sentire i segnali MIDI in entrata.



4. Premere [1] sul tastierino numerico della tastiera del computer.

Il cursore di progetto salta al locatore sinistro.

5. Fare clic sul pulsante “Registra” e registrare alcune misure.

6. Al termine, fare clic sul pulsante “Ferma”.

7. Disattivare i pulsanti “Abilita la Registrazione” e “Monitor” della traccia.

Disattivando il pulsante “Abilita la Registrazione” non si corre il rischio di effettuare ulteriori registrazioni accidentali sulla traccia.



Congratulazioni! Avete appena realizzato la vostra prima registrazione MIDI in Cubase. Le procedure di riproduzione MIDI in Cubase sono identiche a quelle di riproduzione dell’audio. Ciò è descritto nel dettaglio nella sezione “Riproduzione” a pag. 37.

6

Missaggio ed effetti

Presentazione

In questo capitolo verranno descritte le procedure necessarie per realizzare un mix, con gli adeguati livelli, EQ (equalizzazione) ed effetti. In seguito, si eseguirà l'esportazione dell'audio. Per completare i passaggi qui descritti, partite con un progetto contenente dei dati registrati (ad esempio per un brano rock standard) e pronti per essere missati.

Impostare i livelli per il mix

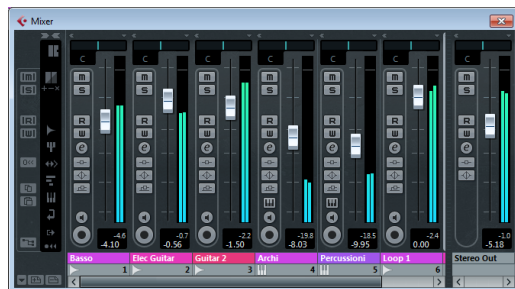
La prima cosa da fare è impostare i livelli per il progetto. In tal modo si avrà già un primo mix “equilibrato”, al quale aggiungere poi EQ ed effetti in un secondo tempo. Procedere come segue:

1. Aprire il Mixer.

Il Mixer si apre dal menu Periferiche o premendo [F3].

2. Fare clic sul pulsante “Inizia” nella barra di trasporto e ascoltare la propria registrazione.

3. Spostare i fader di livello per ciascun canale fino a quando si è soddisfatti del mix.



- L'impostazione dei fader può anche essere modificata con un doppio-clic nel campo valori “Livello Canale” e inserendo il livello manualmente.
- È possibile riportare il livello di un fader a 0dB (impostazione di default) tramite [Ctrl]/[Command]-clic nell'area del fader.

Fare attenzione a non alzare troppo il livello dei fader! Assicurarsi di mantenere i livelli ad un buon volume, in modo che siano i più alti possibili senza però distorcere. Se l'indicatore di Clip del canale di uscita si illumina, abbassare i livelli fino a quando il Clip non viene più visualizzato.

Impostare il pan

Le impostazioni di panorama (pan) consentono di spostare la posizione di ciascun canale nel mix stereo. Posizionando alcuni degli strumenti a destra o a sinistra, è possibile creare dei suoni ricchi e carichi di spazialità. Le impostazioni di panorama dipendono in larga parte dall'effettivo posizionamento degli strumenti sul palco e dalle preferenze personali.

- Per regolare il panorama per un canale, fare clic sul controllo di pan (panner) che si trova sopra il fader del canale nel Mixer e spostarlo verso destra o sinistra. La posizione del pan viene indicata anche sottoforma di valore numerico, sotto il controllo di pan.



- Per far tornare un panner alla posizione centrale (default), fare [Ctrl]/[Command]-clic in un punto qualsiasi dell'area del panner stesso.

Di seguito sono riportati alcuni trucchi e linee guida relativi al posizionamento dei diversi strumenti:

- La cassa della batteria, il basso, la chitarra ritmica e le voci soliste vengono in genere tenute in posizione centrale.
- La chitarra solista, le tastiere e la batteria (tranne la cassa) vengono di solito posizionati a sinistra o a destra.
- Gli strumenti disponibili a coppie (ad es. le chitarre) possono essere posizionati uno a sinistra e uno a destra.

Mute e Solo

Ciascuna traccia dispone di un pulsante Mute (M) e di un pulsante Solo (S). Se si attiva il Mute, non sarà possibile ascoltare la traccia. Se si mette una traccia in modalità Solo, le altre tracce vengono silenziate (mute), in modo da ascoltare solamente la/e traccia/e in Solo. È possibile avere più tracce in Mute o in Solo contemporaneamente.



- Per disattivare tutti i mute o i solo, fare clic sui pulsanti “Disattiva tutti i Mute” o “Disattiva tutti i Solo”, situati nel pannello comune a sinistra del Mixer.

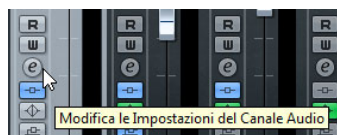


Aggiunta dell'EQ

L'equalizzazione (EQ) attenua o enfatizza le frequenze, consentendo di collocare opportunamente ogni strumento nel mix. Le impostazioni di EQ dipendono in larga parte dallo stile di musica che si sta missando. In questa sezione si apprenderanno le nozioni di base relative all'utilizzo dell'EQ in Cubase. Procedere come segue:

1. Nel proprio progetto, selezionare una traccia audio contenente una registrazione di batteria.
2. Impostare un ciclo e riprodurlo in modo da poter ascoltare in tempo reale le modifiche di EQ che si stanno eseguendo.
3. Aprire il Mixer.

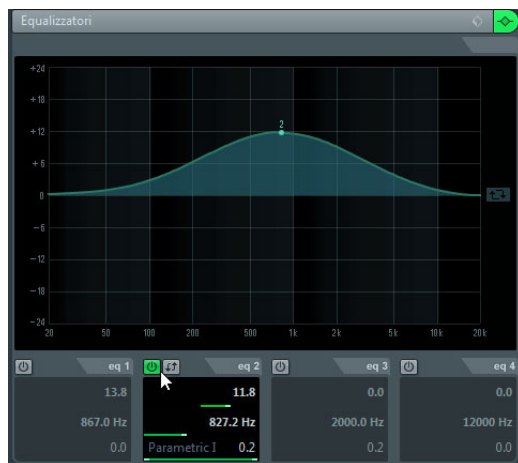
4. Mettere in Solo la traccia e fare clic sul pulsante “Modifica le Impostazioni del Canale Audio”.



Si apre la finestra Impostazioni Canale Audio VST, all'interno della quale è possibile definire le impostazioni di EQ desiderate. Ogni traccia dispone di quattro bande di EQ.

5. Nella sezione Equalizzatori, attivare l'EQ facendo clic sui pulsanti “Banda di EQ Attiva” corrispondenti.

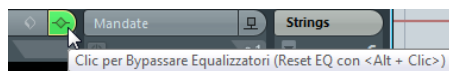
Si può anche fare clic nella zona della curva di EQ per attivare l'equalizzazione.



6. Fare clic e spostare il punto di EQ nel riquadro.
- Impostare il guadagno spostando verso l'alto o il basso il punto di EQ. Il guadagno enfatizza o attenua una particolare banda di EQ.
 - Impostare la frequenza spostando verso destra o sinistra il punto di EQ.

⇒ Tenendo premuto [Ctrl]/[Command] è possibile limitare il movimento dell'EQ solamente in senso verticale. Tenendo premuto [Alt]/[Option] è possibile limitare il movimento dell'EQ solamente in senso orizzontale.

- Tenendo premuto il tasto [Shift] mentre si muove il punto di EQ verso l'alto o il basso, si modifica la qualità (Q) dell'EQ.
- Per bypassare l'EQ fare clic sul pulsante “Bypassare Equalizzatori”.
- È possibile reinizializzare le impostazioni di EQ tramite [Alt]/[Option]-clic sul pulsante “Bypassare Equalizzatori”.

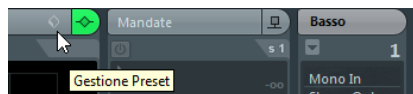


Si consiglia di sperimentare diverse impostazioni di EQ su tutte le proprie tracce. In genere conviene ridurre l'EQ (abbassare il guadagno), piuttosto che aggiungerla.

Uso dei preset dell'EQ

Se si preferisce non impostare l'EQ da zero, è possibile caricare un preset:

1. Fare clic sul pulsante “Gestione Preset” e scegliere un suono dall'elenco che compare.



2. Regolare le impostazioni a piacere.
3. Salvare le impostazioni dell'EQ sottoforma di un nuovo preset, facendo clic nuovamente sul pulsante “Gestione Preset” e selezionando l'opzione “Salva Preset...”.

Si apre una finestra di dialogo in cui è possibile inserire un nome e salvare il nuovo preset.

Effetti audio

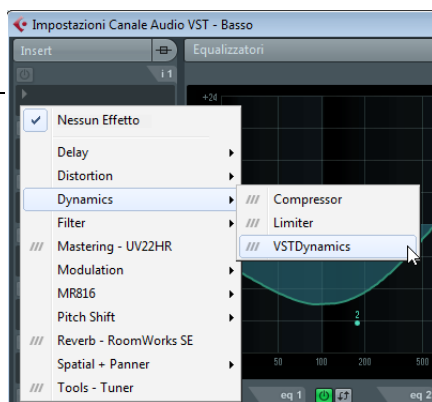
Verrà ora descritto come utilizzare alcuni effetti. Gli effetti possono essere aggiunti inserendoli direttamente in una traccia o creando un canale FX e usando le mandate (send) ausiliarie di ciascuna traccia per inviare l'audio al canale FX.

Effetti in insert

Gli effetti in insert consentono di applicare un effetto a un canale singolo. In questo esempio, andremo ad applicare una compressione a una traccia di basso per smorzarla. Procedere come segue:

1. Aprire il Mixer.
2. Impostare un ciclo usando i locatori sinistro e destro.
3. Assicurarsi che il pulsante “Ciclo” sia attivo e avviare la riproduzione. In tal modo, sarà possibile ascoltare in tempo reale le modifiche effettuate. La riproduzione ciclica è descritta nella sezione “Riproduzione ciclica” a pag. 38.
4. Selezionare la traccia di basso della propria registrazione e fare clic sul relativo pulsante “Modifica le Impostazioni del Canale Audio”. Si apre la finestra Impostazioni Canale Audio VST.
5. Nella sezione Insert, fare clic sul primo slot di insert.

Fare clic qui per aprire il
menu a tendina degli effetti.



6. Selezionare “VSTDynamics” dal sotto-menu Dynamics.

Il plug-in VSTDynamics viene caricato nello slot di insert e si apre il relativo pannello.

7. Impostare i parametri nella sezione Compressor, in base alle proprie preferenze.

I parametri dei plug-in sono descritti nel dettaglio nel documento in PDF “Riferimento dei Plug-in”.



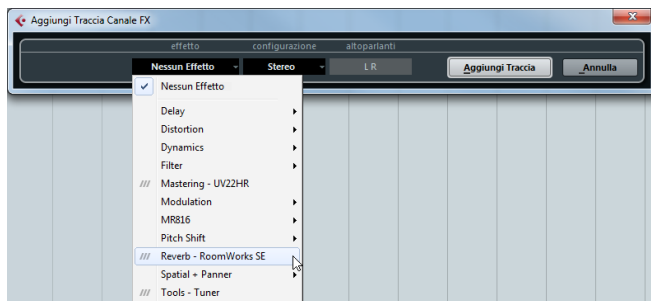
Canali FX

In questa sezione verrà descritto come creare e usare i canali FX. Ciò è molto utile se si desidera applicare un effetto a più canali in una volta sola. In questo esempio, andremo ad aggiungere un riverbero a più tracce di un progetto:

1. Aprire il menu Progetto e selezionare “Canale FX” dal sotto-menu Aggiungi Traccia.

Si apre la finestra di dialogo Aggiungi Traccia Canale FX.

2. Selezionare l'effetto “RoomWorks SE” dalla categoria Reverb, scegliere “Stereo” come Configurazione e fare clic sul pulsante “Aggiungi Traccia”.



3. Si consiglia di sperimentare le diverse impostazioni del riverbero fino a trovare l'effetto di ambiente desiderato.

I parametri degli effetti sono descritti nel dettaglio nel documento in PDF "Riferimento dei Plug-in".

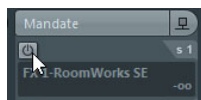
4. Aprire il Mixer e fare clic sul pulsante "Modifica le Impostazioni del Canale Audio" di una delle proprie tracce audio.

Si apre la finestra di dialogo Impostazioni Canale Audio VST.

5. Nella sezione Mandate, fare clic sul primo slot e scegliere "FX1-RoomWorks SE" dal menu a tendina.

Il canale FX viene caricato nello slot della mandata.

6. Fare clic sul pulsante On/Off sopra lo slot dell'effetto per attivare la mandata.



7. Muovere il cursore verso destra per aumentare il livello di mandata all'effetto "RoomWorks SE". Si potrà così ascoltare l'ambiente creato dal riverbero.

⇒ Mettendo in solo la traccia, sarà possibile ascoltare in maniera più chiara questo effetto.

8. Ripetere i quattro passaggi precedenti per tutti i canali ai quali si desidera applicare l'effetto di riverbero.

Ciò che rende estremamente comodi i Canali FX, è il fatto che essi appaiono e si comportano come dei canali audio regolari. Se si imposta l'EQ per un canale FX, ne verrà influenzato solamente l'effetto.

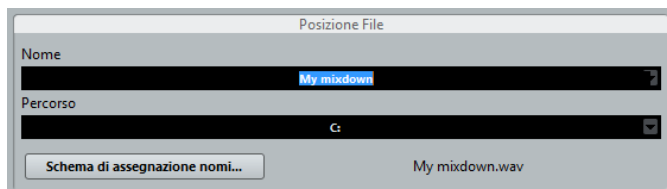
Esportare un mixdown

Ora che il progetto è stato missato, è possibile esportarlo in modo da poterlo importare in un altro programma, come ad esempio un'applicazione di masterizzazione CD. Procedere come segue:

1. Nella barra di trasporto, assicurarsi che i locatori sinistro e destro siano impostati rispettivamente all'inizio e alla fine della propria registrazione. Cubase esporterà la sezione compresa tra i due locatori, sinistro e destro.



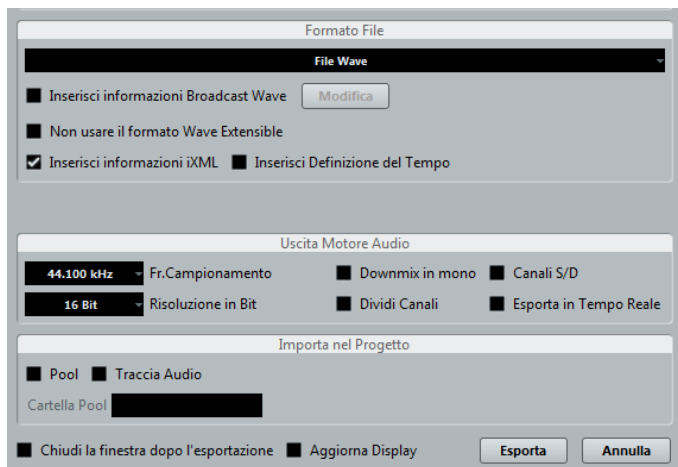
2. Aprire il menu File, e dal menu Esporta, selezionare “Mixdown Audio...”. Si apre la finestra di dialogo Esporta Mixdown Audio. Questa finestra è descritta in dettaglio nel capitolo “Esporta Mixdown Audio” del Manuale Operativo.
3. Nella sezione Selezione Canale, scegliere il canale dell'uscita principale “Stereo Out” per l'esportazione. Il file esportato verrà generato attraverso l'uscita stereo principale.
4. Nella sezione Posizione File, inserire un nome per il file nel campo Nome.



5. Aprire il menu a tendina “Opzioni Percorso” che si trova a destra del campo Percorso e scegliere l'opzione “Seleziona...” per specificare la cartella nella quale si desidera salvare il mixdown. Usare l'opzione “Usa Cartella Progetto Audio” se si desidera salvare il file esportato nella cartella audio del progetto. Si tratta di uno dei posti migliori per conservarlo per assicurarsi che non verrà eliminato o smarrito accidentalmente.

6. Nella sezione Formato File, selezionare il tipo di file.

Il tipo più comune è il formato “File Wave”. Il formato da scegliere dipende dall'applicazione in cui si desidera utilizzare il file esportato.



7. Nella sezione “Uscita Motore Audio”, scegliere la frequenza di campionamento e la risoluzione in bit per il file da esportare.

44.100 kHz e 16 bit sono i valori propri dei CD audio.

8. Nella sezione “Importa nel Progetto”, attivare le opzioni “Pool” e “Traccia Audio”.

In tal modo, l'audio viene reimportato in Cubase dopo l'esportazione e posizionato in una nuova traccia audio.

9. Attivare l'opzione “Esporta in Tempo Reale”.

I dati MIDI verranno così inviati in tempo reale allo strumento MIDI esterno e ri-registrati in maniera corretta.

10. Fare clic sul pulsante Esporta.

L'audio viene esportato nella posizione specificata e importato in una nuova traccia audio del proprio progetto.

Per verificare che il mixdown audio suoni nella maniera desiderata, mettere in solo la relativa traccia.